週刊
ドラクエVII開発状況&サガフロ2直前特集
SOFT BANK
ザ・プレイステーション
4.9
1999 Vol.144
定価390円
序盤の地グランエスタード城を公開!!
ドラゴンクエストVII
特報
究極の連載大攻略⑧
ファイナルファンタジーVIII
発売直前特集
サガフロンティア2
シリーズ最新作がPS版で登場!
聖剣伝説
レジェンド オブ マナ
ついにPSに移植!
グランディア
ペルソナ2 罪
アークザラッドIII
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
春休み特別大攻略
To Heart
モンスターファーム2
チョコボ レーシング
トゥームレイダー3
ワールド・ネバーランド2

いやん、スパイロね。

飛ぶんじゃないよ。すべるんだよ。空を。
新アクション「グライド」をひっさげてかわいいドラゴン「スパイロ」が大活躍。
見たこともない冒険世界。圧倒的な気持ちよさ。
さあ、キミも「スパイロ」と風になろう。

4月1日発売 標準価格 5,800円(税抜)

初回限定版にはデュアルアクションゲーム「サルゲッチュ」の体験版が付いてるぞ。

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

# ザ・プレ流

# PSソフト品評会

## ・・・3／25～4／8発売

**USERS DATA は3／12日号アンケート（期待の新作）に基づく**

### 品評会の決まり

- ●メンバーの個人的な意見としての評価ですので、あくまで参考としてご覧ください。
- ●50点分の客観的な評価と、50点分の主観的評価の計100点満点で点数をつけています。
- ●なるべく得意なジャンルのソフトを評価するように、担当者を決めています。
- ●㊟は、ソフトの担当ライターによる評価で、より長時間プレイしています。
- ●内容に異議のある場合は、自らプレイした評価をお寄せ下さい。ページ内で紹介します。

### 品評会レギュラーメンバー

**飯田REI**
日本の男性がいくつになっても大人になれないのは、日本が母性社会だから？
**好き：**女神転生シリーズ。育成やSLGも好き。麻雀は実戦の方が好き
**嫌い：**囲碁、将棋系。考えるパズルもの。スポーツゲーム全般

**ウエノミツアキ**
担当編集者の寿命を確実に減らしている手応えあり!! っていうか本当にごめんなさい。
**好き：**速いモノ、くり返し、感情移入ではなく、存在移入できるモノ
**嫌い：**乳臭いモノ、生ぬるいモノ、生死を感じられないモノ、女モノ

**久遠寺懐**
何となくエア・ブランツを購入。部屋の中に緑があることはいいことだ。うん。
**好き：**シミュレーションRPG、パズル、その他
**嫌い：**恐怖物、ポリゴン酔いする物、アクションは苦手

**酒井 昭一**
PS2が待ち遠しいです。で、気になるのがお値段。できれば3万を切ってもらいたい。
**好き：**格闘ゲーム（難しくないもの）、釣り
**嫌い：**パチスロ、競馬などのギャンブルもの、歴史もの

**J.O.宍戸**
今週は１週間がとても短かった。S社の皆さん、また近いうちに飲みに行きましょう。
**好き：**シューティング、アドベンチャーとかも好き
**嫌い：**こだわりが感じられないもの、最近だとFではじまるアレね

**中野 信二**
今号から「MF2」の企画ページが始まりました。ハガキたくさん送ってください。頼。
**好き：**アドベンチャー以外
**嫌い：**アドベンチャー（○ボタンを押しているだけのもの

**東かんな**
キリン「ナチュラルズ」溺愛中。祝・2ℓペット発売っ！柔らかな口当たりが最高だ!!
**好き：**パズル、ボード、テーブル系、競馬以外のギャンブル系
**嫌い：**シミュレーション全般、格闘、競馬、嫌いというより苦手

**久松 大介**
ライター中野信二と飯田REIが結婚!? あくまでもブルト共和国内のお話だけど…。
**好き：**VF3tb、パズル、やり込めるRPG、クイズ、アクション系
**嫌い：**ギャルゲー、3DSHT、戦略SLG、ギャンブル系、2D格闘

**平田 洋**
肩こりのラスボスみたいなのになって、首が回りません。あいたたたたたたたたたたた。
**好き：**対戦格闘、ACT、STG、RPG、ADV、歴史モノ以外のSLG
**嫌い：**歴史モノSLG、囲碁、競馬、パズル、ホラー系

**水上 智**
FFⅥを購入。曲、イベントともに私的最高峰。EDのシャドウで泣けます。
**好き：**メトロイド&ダライアスシリーズ、横スクロールアクション
**嫌い：**スポーツ、歴史シミュレーション、曲がチープなゲーム

**本澤 徹**
部屋の改装、とりあえず終了。やはり、増殖するCDの収納が、当面の課題のようだ。
**好き：**RPG、ADV、SLGなど
**嫌い：**ギャンブル系全般、馬ゲー、囲碁、将棋

**ロンドン小林**
転がった状況のまま今週に突入。魔境となった家にもまたもや足を運んでないみたいよ。
**好き：**ヘンなモノ、3D、頑張って作った感じが見える作品なら
**嫌い：**キャラクターのみで商売している安いモノは全部シナス

---

## アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル

■ギャップス■RAC
■4月発売予定■5,800円■1～2P
■メモリーカード（1）

USERS DATA 164位

アイルトン・セナ財団公認のレースゲーム。猪名川サーキットなど実在のコースを始め、ゲームオリジナルコースも多数用意されている。また、ムービーなど、セナのさまざまなデータを見ることのできる「セナ メモリアル」モードも用意されている。

### 中野 信二

なんか、俺、初めてにしてはえらくうまくない!? と思ったら、前作で走ったことのあるコースでした。やばくないですか？ SENNAMemorialモードで見られるムービーや写真もまったく同じだし。前作プレイしたことのある人は買う必要ありません。あと、コーナーを曲がるときに、ドライバーの首が動くのはいいんだけど、ドライバーズビューにしたときに視点がグラグラして気分が悪くなります。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 3 |
| サウンド | 2 |
| 熱中度 | 1 |
| 操作性 | 3 |
| 前作踏襲度 | 10 |
| 主観点 | 5 |

### 平田 洋

あれ？ 前にもプレイしたような……っていうのが第一感触ですが。カートだけあって、挙動がめちゃくちゃクイック。ステアリングを急激に逆に切ると、ものすごい勢いで滑ったりで、それなりにシビアに楽しめるところは合格。なんだけど、トップスピードからステアリングを切ったときに、普通にクイックなコーナリングができちゃうのは、「ええ!?」って感じ。シビアなんだか簡単なんだか。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 4 |
| サウンド | 5 |
| 熱中度 | 4 |
| 操作性 | 4 |
| 攻略の手応え | 9 |
| 主観点 | 10 |

### ロンドン小林

セナ様のピンナップやムービーを観て偉大さを再確認しつつも、ゲーム自体はあまりセナ様と関係ない（一応カートつながりだが、なぜ国内のカート場が出てくるのか？）マイナー感アリ。で、肝心の中身のほうは、カートっぽい安っぽさ……というかお手軽感が味わえる作りは悪くない（コーナリング中にカートが流れ出す前後の微調整とか）。が、ステアワークの自由度が少ない。やや物足りず。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 5 |
| 操作性 | 6 |
| セナの偉大さ | 10 |
| 主観点 | 15 |

---

## テストドライブ5

■カプコン■RAC
■3月25日発売■5,800円■1～2P
■メモリーカード（1）■デュアルショック対応

USERS DATA 260位

アストンマーチンなどの実車を使ったレースゲーム。直線コースでライバルとタイムを競う「ドラッグレース」純粋にタイムを競う「タイムトライアル」さまざまな条件でポイントを競う「カップレース」など5種類のレースが用意されている。

### ウエノミツアキ

跳びが違うぜ、ジョニー!! なぜジョニーなのかはさておき、とにかく跳びが違うんですよ。もちろんゴルフボールじゃなくてカーのね。物の理を無視した挙動、無謀な走行、そしてクラッシュ。そのクルマの跳びっぷりに爆笑必至。フィッシュ&チップスが主食の奴等が作ったゲームはやっぱりスケールが違う。発想が違う。レースゲーとしては平々凡々、バカゲーとしては傑作。密かなバカ満載です。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 5 |
| 操作性 | 5 |
| バカッぷり | 8 |
| 主観点 | 30 |

### 中野 信二

コーナー手前の白い看板が見えたら減速して、アウトインアウトを守りながらコーナーを抜けていく。とか、お金（ポイント）を溜めて性能のいいパーツを買わないと先に進めない。とか、面倒なことは一切なし。とにかくお気に入りのマシンで市街地やオフロードコースを爆走するんです。ブレーキとか踏まなくてもいいです。順位とかも気にしなくていいです。ストレス解消すればいいんです。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 9 |
| 熱中度 | 9 |
| 操作性 | 8 |
| 気分最高 | 10 |
| 主観点 | 45 |

88 POINT

### ㊟ 鶴岡八幡

プレイして最初にイメージがリンクするものは映画「キャノンボール」。目の前の車がガスガスとクラッシュ＆宙返り、坂を使っての大ジャンプ、パトカーへのブロックなどもはやレースではないことがゴキゲン。デュアルショックを使っての操作も一風変わっててヨイ。対戦もできるのでお友達とワイワイプレイして吉でしょう。ワイルドな性格の人は買って損なしの「アクション」ゲームです。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 6 |
| 操作性 | 7 |
| 熱中度 | 8 |
| 通行人にアタックしたい | 9 |
| 主観点 | 35 |

71 POINT

## 撞球
**re-mix BILLIARDS MULTIPLE**

■アスク■SPT
■4月1日発売■4,800円■1～8P
■メモリーカード（1）

USERS DATA 260位

木村義一プロ監修によるビリヤードゲームの最新作。今作の特徴として、手番を変えることで最大8人のプレイヤーが同時に対戦できるようになったほか、木村プロによるトリックショット40種類をムービーとして収録。資料的な価値も付加されている。

### 佐久間 亮介
マッセを駆使して指定された球をどのように美しくポケットするかを考える、詰め将棋にも似たモードがおもしろかった。しかしグラフィックやBGMなどから意図的に派手な要素が排除されているため、非常に地味に、淡々とゲームは進められていく。じっくりとビリヤードの魅力を楽しみたい人にはおすすめだが、コンピュータゲームならではの派手な演出を期待する人にはやや辛い内容であろう。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 7 |
| 操作性 | 6 |
| 芸術度 | 7 |
| 主観点 | 35 |

### 水上 智
ショットの軌道は表示されるんですが、手球が的球のどこに当たるかがあいまいなんですよ。ショットの強弱によってクッションに当たったあと、表示された軌道からそれたりして。実際のビリヤードっぽくシビアな面を強調したと思うんですが、素人の私には難しすぎます。逆に、提示された問題をクリアしていくアーティストモードは事前に見本があったりして親切。プロの腕はスゴイですね。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 5 |
| 熱中度 | 3 |
| 操作性 | 3 |
| 木村プロのムービー | 8 |
| 主観点 | 20 |

### ロンドン小林
定番モノの宿命だけど、ビリヤード系ゲームの操作システム＆内容って、もう"王道"なスタイルが出来あがっているんですなあ。つまり、本作もそのスタイルが踏襲され、その結果ぱっと見の新鮮味はあまり感じない、と。……でも、3D系のビリヤードとして見ると、やはり最新作だけあり画面デザイン、視点まわり、バランスの細かさが一番洗練されてる＝遊びやすい、となるワケで。カッコイイよ。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 8 |
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 8 |
| 操作性 | 7 |
| 木村プロ | 10 |
| 主観点 | 25 |

## 輝く季節へ

■キッド■ADV
■4月1日発売■6,800円■1P
■メモリーカード（1）

USERS DATA 71位

サウンドノベル形式の恋愛アドベンチャー。プレイヤーは過去に家族を失い、心に大きな傷を負った主人公となって、7人のヒロインたちと絆を深め、ストーリーを進める。また、初回出荷版のみ、高解像度CGモード付きスペシャルディスクが同梱される。

### 飯田REI
どんなに読もうとしても、一文字たりとも私の脳みそにはテキスト群が響きませんでした。髪型だけ違う、どれも同じ顔の少女たち。いまどき少女漫画誌でもこんなベタな絵柄の漫画家はいないのでは。作者や製作者と同じ少女幻想を抱ける人にしかこの作品のよさはわからないでしょう。この作品をプレイしてひたれる男性諸氏(とくに成人男性)よ、幻想を現実女性に押し付けないように。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 2 |
| サウンド | 2 |
| 操作性 | 3 |
| 熱中度 | 1 |
| 現実逃避 | 10 |
| 主観点 | 5 |

### 本澤 徹
キャラデザインは好きになれない。好みの娘もいない。主人公も感情移入しづらい。だが、このシナリオは圧倒的だ。ネタバレになるので詳しくは書かないが、最後の最後まで遊ばないと、本作の本質は見えない。前半部のベタな内容は、制作側の確信犯であろう。鼻につく部分もあるが、実際、良かったのだから降参するしかない。泣きました。シナリオにほかの要素が追いついていない印象はある。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 5 |
| サウンド | 4 |
| 熱中度 | 8 |
| 操作性 | 5 |
| シナリオ構成の秀逸さ | 10 |
| 主観点 | 40 |

### ㊟ 篠田 聡
キャラデザは非常に癖があるが、トゥルーエンドを1つでも見るとかわいく見えてくるので問題なし。初回限定おまけCDは、普通のプレイヤーでサウンドトラックとして使用できるのでお買い得。個人的には、トゥルーエンディングにこそCGを入れてほしかった。OPアニメは不要、7人目のキャラも蛇足。「時をかける少女」など、ジュブナイル好きならオススメ。感動系ノベルはやはりよい。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 10 |
| 熱中度 | 7 |
| 操作性 | 8 |
| アレンジ度 | 4 |
| 主観点 | 45 |

## 信長の野望 将星録
**withパワーアップキット**

■コーエー■SLG
■4月1日発売■9,800円■1P
■メモリーカード（15）

USERS DATA 118位

信長の野望 将星録に追加機能を搭載したパワーアップキット。計6本追加されたシナリオをはじめ、「真田十勇士集結」「五右衛門の釜ゆで」などのイベントも多数収録されている。また、各種合戦の経緯などがわかるデータベースも充実している。

### 佐久間 亮介
城の周りを実際に開墾し、築城していく様を目にできる、近年の「信長」シリーズのビジュアルは、最近の流行であるリアルタイム・ストラテジーに近い魅力がありおもしろい。とはいえターン制を採用していることから、プレイヤーのターンになるまでにやや時間がかかるのが気になるところ。さほど長いあいだ待たされるわけではないが、きびきびとテンポよく遊びたかっただけに残念。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 6 |
| 操作性 | 7 |
| 内政の楽しさ | 8 |
| 主観点 | 35 |

### 本澤 徹
いつもと同じく「PC版を持っておらず、かつコーエーものが好きな人」という、かなり限定された層にしか勧められない。オリジナルを持っている人に勧めるには、あまりにもコストパフォーマンスが悪いのだ。点数は、そのあたりを考慮してのもので、「将星録」自体は悪い作品ではない。ただし、処理も操作も重い。本気で楽しみたいならパソコンを導入して、そちらで遊んだほうがいい。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 5 |
| 熱中度 | 6 |
| 操作性 | 5 |
| パワーアップ度 | 4 |
| 主観点 | 25 |

### ロンドン小林
手堅い。きちんと作りこまれた前作の「将星録」に付加価値をつけただけの作品だが、新シナリオをはじめとした細かな改良が施されている点、さらに充実のチュートリアル＆データベースで新規ファン層をも貪欲に（？）開拓すべし、そして「"次代の「信長」シリーズ"へ人気をつなげていくべし!」というコーエーの気概を感じる。ただコレにより「将星録」の価値が薄まるのは（毎回）気になるのだが……。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 8 |
| 操作性 | 7 |
| オーソドックスさ | 10 |
| 主観点 | 30 |

## ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3
**旅立ちの詩**

■コナミ■ADV
■4月1日発売■5,800円■1P
■メモリーカード（1）■ポケットステーション（3）

USERS DATA 29位

さまざまなハードに移植され絶大なる人気を誇る「ときめきメモリアル」のキャラクターを使ったアドベンチャー。これまで2作発売されたドラマシリーズの最終作となる本作では、藤崎詩織と館林見晴の2人のキャラクターを中心に物語が展開する。

### 久遠寺懐
とにかくミニゲームの量が豊富で、ミニゲームだけでも十分遊べちゃうのがうれしい。本編よりも熱く楽しんでしまった。もちろんドラマ部分の内容も充実しているし、自分が考えたとおりに行動することで自分だけのストーリーを作っているという感覚があるのもいい。ほかにも、女の子に意外なところで出会えたりするし、ときメモファンなら絶対に買い。表情の細かい変化も見逃せないポイント。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 8 |
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 7 |
| 操作性 | 6 |
| ミニゲーム | 9 |
| 主観点 | 30 |

### 酒井 昭一
グラフィック的に古さを感じるが、ドラマの構成といい、ミニゲームの入れ方といいよくできてると思う。個人的には詩織ファンじゃないけど、シリーズの中では一番感情移入しやすかったので気に入った。本編で詩織を落とせなかった人でも彼女を十分堪能できるしね。このシリーズはファン向けの作品だけど、今作はオーソドックスなお話なので、本編を遊んだことのない人でも楽しめそう。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 7 |
| 操作性 | 6 |
| 青春度 | 10 |
| 主観点 | 35 |

### ㊟ J.O.宍戸
サウンドノベルゲームをプレイしたあとに遊んでみると、どうしてもシステムの古さが目立ってしまう。ただ、1作目や2作目と比べてディスクアクセスが多少早くなったため、幾分遊びやすくなったのがありがたい。それでも、複数回プレイしようという気にはならないけど……。最後のときメモなので、ファンならば買うべきでしょう。ストーリーも結構よくできているし。

| 項目 | 点 |
|---|---|
| グラフィック | 8 |
| サウンド | 6 |
| 操作性 | 7 |
| 熱中度 | 6 |
| ストーリー | 8 |
| 主観点 | 35 |

## 競馬エイト '99春夏

■シャングリ・ラ■ETC
■4月1日発売■6,400円■1P
■メモリーカード（15）

USERS DATA 136位

データを登録することによってさまざまなシチュエーションのレースが予想できる競馬情報分析予想ソフトの最新版。本作では、専門誌の予想理論に基づいた奨励馬券が算出できるほか、実際の競馬場で役立つ「パドック情報」を見ることができる。

### ウエノミツアキ

いい意味でも悪い意味でも今まてのシリーズと同じ。しかしそのデータの豊富さには恐れ入る。競馬用語から競馬場の場所まで。競馬のことなら何でもわかると言っても過言ではない（ただし最近の10年くらい）。ぜひ井崎と勝負させてみたい。予想ソフトとしての出来は文句なし。万馬券狙いの目まで出してくれる多角的予想をしてくれる。競馬一家（いるのかそんなの？）におすすめの1本。

| グラフィック | 6 |
|---|---|
| サウンド | 8 |
| 熱中度 | 5 |
| 操作性 | 8 |
| データ充実度 | 9 |
| 主観点 | 30 |

66 POINT

### 東かんな

競馬場やWINSの地図、用語辞典、パドックの見方など、私ぐらいのレベルの人には丁度いい資料が沢山ある。でも、これで6400円てのがど～も高いと思う。データ入力は結構面倒だし、メモリブロック食いまくるし。通な人は「予想ソフト」としてではなく、架空のドリームレースを作って実況付きレース再生を楽しむ手もアリ。せん馬限定レースとか(笑)。かといってこの部分だけにこの値段は……。

| グラフィック | 6 |
|---|---|
| サウンド | 7 |
| 操作性 | 4 |
| 熱中度 | 5 |
| 深層心理度 | 4 |
| 主観点 | 20 |

46 POINT

### 水上 智

競馬に関する攻略＆参考ソフトであって、競馬ゲームソフトではない。データを入力して、実際のレースを予想するんですが、とりあえずデータ入力が非常に細かい。ある程度の知識を要求される。レース予定表や競馬場の地図、用語を調べられたりとデータベースとしては充実。頻繁に読み込みがあることと、予想結果が、本命、おさえ、大穴と1点ずつしか表示されないことがネックかな。

| グラフィック | 6 |
|---|---|
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 3 |
| 操作性 | 4 |
| データ充実度 | 10 |
| 主観点 | 25 |

## サガ フロンティア2

■スクウェア■RPG
■4月1日発売■6,800円■1P
■メモリーカード（1）■ポケットステーション（2、4）

作品を発表するごとに、斬新なアイデアを取り入れてきた「サガ」シリーズ最新作。PSで2作目となる本作では、年代を追った数々のシナリオによって、100年にわたる歴史が描かれる。また、術や武器の力の源として「アニマ」という新概念が導入された

### 飯田REI

もうこれ「SaGa」シリーズじゃない。ぜんぜん別のゲームだと思う。って私個人だけがそう感じるのか。グラフィックを全面2Dにしたのは成功してると思う。ただあまりにもそのドット絵がタクティクスうんちゃらに見えて、どうにも落ち着かない。戦闘システムもちょっと複雑すぎで、サガシリーズの特徴だった"ひらめきの快感"が薄らいでいる。ストーリーのつぎはぎ感も、不自然過ぎて疲れる。

| グラフィック | 8 |
|---|---|
| サウンド | 6 |
| 操作性 | 7 |
| 熱中度 | 5 |
| シックな絵柄 | 10 |
| 主観点 | 35 |

### 久遠寺懐

久々にポリゴン中心でないスクウェア作品を見たような気がする。ゲームの雰囲気はまさしくSFC以降のサガシリーズそのままなのがうれしい。グラフィックも暖かい感じがしてキレイだし、サウンドもよい。ただ、1回の戦闘にかかる時間が長くて戦闘の途中で飽きる。1人のキャラを集中して育てられるシステムはおもしろいんだけどね。それに、思ったよりサガらしい自由度が感じられなかった。

| グラフィック | 9 |
|---|---|
| サウンド | 9 |
| 熱中度 | 6 |
| 操作性 | 7 |
| 自由度 | 6 |
| 主観点 | 35 |

### 担 本澤 徹

過去の「サガ」と同様、よくも悪くも実験作的な色合いが濃い。プレイのリズム、操作レスポンス等々、いろいろな部分の詰めが甘いのが最も気になる点。シナリオがブツブツ切れるシステムも、僕は好きになれない。時の流れやキャラの成長を実感しづらいのだ。「歴史もの」というテーマと正面から組み合った内容は高く評価するし、標準以上の出来ではあるが、もっと上を目指してほしかった。

| グラフィック | 9 |
|---|---|
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 6 |
| 操作性 | 5 |
| 大河歴史度 | 9 |
| 主観点 | 35 |

## スパイロ・ザ・ドラゴン

■SCEI■ACT
■4月1日発売■5,800円■1P
■メモリーカード（1）■ポケットステーション対応

USERS DATA 93位

子供のドラゴン「スパイロ」を操作し、竜の世界を救う3Dアクション。プレイヤーはクリスタルに変えられてしまった大人のドラゴンをもとの姿に戻しながら、全35ステージを進む。また初回出荷版にのみ「サルゲッチュ」体験版が同梱される。

### ウエノミツアキ

クラッシュとマリオを足したり引いたりした感じのアクションゲーム。謎解きやアクションの難易度も硬派な部分と軟派な部分が混ざり合っている感じ。ただし謎を解いていくテンポやグラフィックのなめらかさなどは非常によい。世界観もファンタジックで非常に親しみやすい。プレイしていて楽しい気分にさせられる。ガキが騒ぎながらプレイする姿が思い浮かぶ。でも大人には物足りない感じで…。

| グラフィック | 5 |
|---|---|
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 6 |
| 操作性 | 5 |
| 宮本度 | 5 |
| 主観点 | 25 |

### 水上 智

箱庭に投げ出され、飛んで、走って自由に空間を移動できる。さりげなく隠してあるアイテムを収集するのも楽しいです。操作自体は簡単で、主人公のドラゴンはさまざまなアクションができる。が、カメラワークが主人公の移動より一歩遅れているんですよね。おかげで、視界が狭くて壮快感を感じる前に、ストレスがたまってしまうのが難点。あ～、それと動きはなめらかです。酔いました（笑）。

| グラフィック | 7 |
|---|---|
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 7 |
| 操作性 | 8 |
| アイテム探し | 8 |
| 主観点 | 35 |

### 担 井村淳平

画面の奥でマメつぶのような敵がケンカをしてる。見えないって！　サボテンを燃やすとぶるぶる怒る。気づかないって！　スパイロは動かないとアクビをする。めったに立ち止まんないって！　でもね、この見る人を楽しませようとする「アクター」ぶりがたまらないのです。見えないとこに気を使う細やかさがいいのです。股間がスーっとしちゃうグライドも好きです。よいゲームです。

| グラフィック | 7 |
|---|---|
| サウンド | 6 |
| 操作性 | 8 |
| 熱中度 | 8 |
| 深層心理度 | 9 |
| 主観点 | 40 |

## クラシックロード2

■ビクターインタラクティブソフトウェア／ビクターソフト
■SLG■4月1日発売■5,800円■1P
■メモリーカード（12）

USERS DATA 93位

競走馬の配合に主眼をおいた競馬シミュレーション。これまでは牡馬の血統構成のみが反映されていたが、今作では繁殖牝馬も血統の中に組み込まれるようになった。また、実際の走りを見てから購入できる「トレーニングセール」も導入されている。

### ウエノミツアキ

このシリーズでボクが最も気に入っているのが種付けときのコメント。ほかの馬育てゲーでは「ニックスが～」とかテクニカルワードを駆使するのに対して、このゲームでは「奇跡の～」とか、非常にわかりやすいコメントが最初に添えられている。これが負けず嫌いの心をくすぐる。馬を取っ替え引っ替えくり返し、最高のコメントが出たときの感動。これを味わうだけでも、価値はある。

| グラフィック | 6 |
|---|---|
| サウンド | 5 |
| 熱中度 | 9 |
| 操作性 | 6 |
| ずぼらオーナー度 | 9 |
| 主観点 | 35 |

### J.O.宍戸

騎手やレースに登場する馬の名前は、今や実名やそれをもじったのが当たり前の中、あえて架空の名前というのは新鮮。また、その昔パソコンで3をプレイしたけど、今作もあまり深く考えずに進めてもそれなりの競走馬になるのには感心。レースシーンも迫力があり、見ていて楽しかった。ただ、レースのファンファーレが安っぽく聞こえるので、そのへんがもう少し何とかなれば……。

| グラフィック | 7 |
|---|---|
| サウンド | 5 |
| 操作性 | 6 |
| 熱中度 | 7 |
| 深層心理度 | 8 |
| 主観点 | 30 |

### 担 中野信二

前作のシステムを踏襲しつつ、調教により力を注いだ作品……なんですが、なんかイマイチ。別に自分で調教しなくてもいいし、適当に種付けしてもいいし。相変わらずライトユーザー向けの作りになってます。調教をお任せ、時間の進み方を自動にすれば、まったくストレスが溜まることなくずっとプレイし続けることができます。「ダビスタ」系の競馬ゲームが苦手な人もぜひプレイしてみては。

| グラフィック | 6 |
|---|---|
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 7 |
| 操作性 | 7 |
| ラクチン | 10 |
| 主観点 | 30 |

## エラン

■ビスコ■SLG
■4月1日発売■5,800円■1P
■メモリーカード（1）

USERS DATA 181位

登場するキャラクターたちの感情描写が細かいコミュニケートシミュレーション。プレイヤーは調査隊の候補生となって有人調査船の乗組員なることが目的。会話時に、喜び、怒りなどの4種類の感情を選択して相手との好感度や親密度を上げてゆく。

### 酒井 昭一

SF仕立ての作品だけど、中身は恋愛シミュレーション。グラフィックなどは独特の味があってよいが、あまり目新しさは感じられなかった。日々の進行は単調でイベントも少なく、おまけに会話シーンの選択肢はイエス、ノー程度。また、登場キャラは好感度が上がると、極端に性格が変わるところにも違和感を感じた。人間同士のコミュニケーションがウリなのに、その部分が伝わってこなかった。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 5 |
| 熱中度 | 4 |
| 操作性 | 5 |
| SF度 | 3 |
| 主観点 | 15 |

### 東かんな

絵は好みが分かれるし（女の子向けか？）、話もありがちだけれど、なぜか好き。時間の経過とか丁度いいし、会話もスムーズ。でも、「超好き」にはなれても決して「愛」に成り得ないかも。あと一歩何かが足りないんス!! 月末試験やメールのシステムが改良されたり、もっと絵が動いたりしちゃうと萌え萌えかもしれない。ただ、この内容で5800円ならOKでしょう。お金に余裕があるなら、ぜひ。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 7 |
| 操作性 | 6 |
| 熱中度 | 7 |
| お値打ち度 | 7 |
| 主観点 | 35 |

69 POINT

### 久松 大介

秀逸とまでは言わないが、丁寧に作りこまれた育成系ゲーム。パラメータ上げが面倒かと思いきや、どのパラメータを上げていけばいいのかが明確になっているため、とても遊びやすい。また、ほぼ毎日何かしらのイベントが起きるため、プレイしていて純粋に楽しい。会話の駆け引きもしっかりしているし。ただ、エンディングまで各キャラと会話を繰り返していくだけなので、さすがにあきやすい。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 6 |
| 操作性 | 8 |
| イベント数 | 8 |
| 主観点 | 30 |

## R（アール）

■ファブコミュニケーションズ■ACT
■4月1日発売■4,800円（限定版：6,800円）■1P
■メモリーカード（1）

スノーボードとロックの融合したミュージックスポーツ。プレイヤーは、ロックが禁止されている世界を舞台に、追っ手となる警察の追撃をスノーボードで振り切り、L.A.のライブハウスでライブを行う。また20,000枚の限定版も6,800円で発売される。

### 久遠寺懐

スノボゲームとしてはまあまあの出来。それに音ゲー的な要素が入っているというのはおもしろい試みではあるけど、両方を収録するにあたって、ゲームとして消化しきれていない感じがする。最初のステージからクリアの条件が高くて、めげそうになった。ほぼノーミスがクリア条件っていうのは辛すぎ。ポリゴンはキレイと言えるレベルではなく、バンドのファンが満足するレベルかどうかは疑問。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 5 |
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 4 |
| 操作性 | 6 |
| 難易度 | 7 |
| 主観点 | 20 |

### 東かんな

舞台は海外、追うSWAT、でも逃げるのも板貸すのも日本人。何か、どうやっても方向性が見えないんですけれど。スノボ部分は思うように技出ないし、爽快感は？ 音を5つ集めるのは結構難しいぞ。出演者に惹かれて買う人（否ゲーマー）にこの難易度はキツイと思う。せめて調整できればいいのに。最初は音3つくらいでさ。でもライブ部分の絵が丁寧な分、かえって泣けてくるのは気のせいか。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 4 |
| サウンド | 6 |
| 操作性 | 4 |
| 熱中度 | 2 |
| 方向性? | 1 |
| 主観点 | 10 |

### 久松 大介

1面から難易度高いです。といっても、それほどのスピード感がないためコース自体は簡単に滑れます。だが、お邪魔キャラが不快なほどしつこいため、ステージクリアには相当の練習が必要となるかも。それと、ボタンを押すだけですぐにジャンプしてしまう（ジャンプ姿勢が一瞬しかない）ため、操作方法に癖がある。また、各アーティストを操作しての演奏モードは、ファンなら楽しいはず。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 5 |
| サウンド | 5 |
| 熱中度 | 4 |
| 操作性 | 7 |
| 難易度 | 8 |
| 主観点 | 20 |

## VIRUS-THE BATTLE FIELD-

■ポリグラム■TBL
■4月1日発売■4,800円■1～2P
■メモリーカード（1）

サターン版が好評を博し、TVアニメなどさまざまなメディアに進出している「VIRUS」のキャラクターを使ったカードゲーム。TVアニメの動画を30分以上も取り込んだストーリーモード、2人で遊べる対戦モードなど3つのモードが用意されいる。

### 飯田REI

原作アニメを知らなきゃ、ちっともおもしろくない。挿入ムービーや画面デザインはかなりがんばって作りこんでる感じ（それでも半分以上はテレビ版のリメイク）だけど、どこかプレイヤーを置き去りにしてる気がする。ぶっちゃけた話、私にはグラフィッカーの自己満足にしか見えなかった。肝心のカードゲームも退屈。ルールうんぬんの前にCPUが馬鹿すぎる。対戦する気にもならんね。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 6 |
| 操作性 | 5 |
| 熱中度 | 2 |
| GAY臭さ | 9 |
| 主観点 | 20 |

### 久遠寺懐

アニメのデータ集としても中途半端な感じだし、これをゲームと言うには内容が希薄すぎる。ストーリーに大した変化がなくてもいいから、行動選択などのプレイヤーが選択する部分を増やしてほしかった。バトルにかかる時間も長すぎて、アニメの内容を忘れる。ビデオの販売促進用のCD-ROMを無理矢理ゲームにしたみたい。キャラボイスは豊富なので、好きな声優がいるなら買ってもいいかな。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 4 |
| 操作性 | 6 |
| ゲーム性 | 2 |
| 主観点 | 15 |

### 平田 洋

原作知らないといきなりダメな感じ。カードバトルの間にムービーが挿入されるんだけど、そこでもう、何をやってるんだかがさっぱり。で、ファン限定のタイトルとして見れば、バトルの最中のしゃべりによどみがそれほどなかったり、チュートリアルでひっきりなしに誰かがしゃべっているのも、いい感じかも。ゲームの手応えとしては、ハイパーモードがちょっと便利すぎるのでは？

| | |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 3 |
| 操作性 | 3 |
| ファンアイテム度 | 9 |
| 主観点 | 5 |

## ワールドスタジアム3

■ナムコ■SPT
■4月8日発売■5,800円■1～2P
■メモリーカード（7）■ポケットステーション（7）

人気プロ野球ゲームの最新作。データが最新版に書き換えられたのはもちろんのこと、今作ではポケットステーションに対応。ミニキャンプを行うことで選手の投法、打法などの修得をはじめ、イケイケ度アップでチアガールをゲットできる。

### 佐久間 亮介

基本的な操作方法さえをも学べてしまう"分身くん"モードがおもしろい。デュアルショックを用いると、ただボタンを押せばバットを振るという野球ものの決まりのパターンを打破した操作方法が体験できるのも前作同様だがよい。こういった基礎を覚えられるモードは大歓迎だ。ただ、もう少しアナログレバーの微妙な感覚を楽しめるようにしてほしかったところ。とはいえ十分に楽しめる1本。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 8 |
| サウンド | 7 |
| 熱中度 | 8 |
| 操作性 | 8 |
| 定番 | 8 |
| 主観点 | 40 |

### 水上 智

前作は未プレイです。シリーズ伝統の"らしさ"を残しつつ、"遊び心満載"といったところでしょうか。すごいと思ったのは、普段、スポーツゲームに興味を示さない私が興味を引かれたこと。スイングの強弱など、細かなアイディアのおかげで「マンネリ化」というイメージは受けなかった。個人的には応援歌の作成が◎。往年のナムコ作品のサンプル曲、源平討魔伝なんかベリグゥ。買いかな。

| | |
|---|---|
| グラフィック | 7 |
| サウンド | 10 |
| 熱中度 | 8 |
| 操作性 | 7 |
| ロード中のミニゲーム | 9 |
| 主観点 | 40 |

### ㊟ 中野 信二

基本的なゲームシステムは、何年も前からほとんど変わらずにいるのですが、なぜかまだ十分遊べます。ペナントレースでCPUと試合をしたり、分身くんでオリジナルキャラを作ったり、まったく変わり映えしません。それでも、ほかの野球ゲームに勝るとも劣らない楽しさ。はっきり言ってスゴイと思います。が、もうさすがに飽きました。幕末国盗リーグもイマイチだし。4作目ってあるの？

| | |
|---|---|
| グラフィック | 6 |
| サウンド | 6 |
| 熱中度 | 6 |
| 操作性 | 7 |
| ポケステ充実 | 10 |
| 主観点 | 25 |